



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

'A SPASSO NELLA PREISTORIA'

IC B.Lorenzi di Fumane

SCUOLA PRIMARIA DI VALGATARA

CLASSE 3[^]

A.S. 2022/23

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

La classe seppur non molto numerosa, presenta una certa disomogeneità. Non sempre è facile accendere l'interesse e suscitare un vivo coinvolgimento di tutti gli alunni per cui si valuta l'opportunità di motivare gli alunni all'apprendimento di nuovi contenuti attraverso una didattica laboratoriale, creando un clima relazionale sereno, positivo e inclusivo.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: identità storica ed espressione artistica

Competenze correlate:

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

Competenza digitale

Competenza alfabetico funzionale

A SPASSO NELLA PREISTORIA

DISCIPLINE COINVOLTE:

Italiano

Storia

Arte

Tecnologia Educazione civica

LABORATORI UTILIZZATI:

Espressivo

Storico

Informatica

PRODOTTO FINALE ATTESO: QUALE?

Realizzazione artistica di artefatti inerenti agli argomenti trattati.

Realizzazione di un breve video con l'uso di Scratch.

VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO AUTENTICO (VERIFICHE DISCIPLINARI):

Osservazioni durante tutto il percorso

Rappresentazioni grafico-pittoriche

Capacità di lavorare in gruppo

Espressione di contenuti personali e pertinenti

	<p style="text-align: center;">UNITA' DI APPRENDIMENTO (da format F. Da Re) consegna agli studenti – espansione della parte ideativa sintetizzata nella “croce”</p>
<p>Denominazione – titolo dell’UDA</p>	<p>A SPASSO NELLA PREISTORIA</p>
<p>Compito autentico specificare i fattori caratteristici: <i>descrizione sommaria di cosa si chiede di fare;</i> <i>scopo del percorso;</i> <u>modalità di lavoro:</u></p>	<p>Laboratorio storico-artistico: realizzare semplici manufatti inerenti gli argomenti trattati: Big Bang, fossili e incisioni rupestri.</p> <p>Laboratorio di Coding: rappresentazione virtuale di ambienti preistorici mediante l’esplorazione e l’utilizzo dell’applicazione informatica ‘SCRATCH’.</p> <p>Brainstorming. Problem solving. Lavoro in coppia. Lavoro in piccolo gruppo. Peer tutoring. Didattica laboratoriale.</p> <p>Lezioni dialogiche e frontali.</p>
<p>Discipline e laboratori con esperti Discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curricolari agganciati ai laboratori - specificare</p>	<p>Laboratorio storico: discipline coinvolte e contenuti curricolari</p> <p>Storia: Conoscere i primi passi dell’evoluzione sulla Terra, conoscere le varie tipologie di fonti.</p> <p>Italiano: Saper ascoltare e comprendere un testo storico.</p> <p>Arte: Sperimentare tecniche diverse per realizzare prodotti grafici e pittorici.</p> <p>Laboratorio di coding: discipline coinvolte e contenuti curricolari.</p> <p>Tecnologia: imparare ad usare creativamente l’applicazione Scratch; imparare a programmare programmando.</p> <p>Geografia: approfondire la conoscenza dei localizzatori spaziali; imparare ad ideare, eseguire e rappresentare percorsi.</p>

<p>Discipline e laboratori gestiti in autonomia</p>	<p>Le insegnanti interverranno con laboratori di italiano, storia, arte e tecnologia.</p>
<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente <i>–Indicare quali aspetti verranno sviluppati</i></p>	<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: identità storica: utilizzo di vari tipi di fonti per conoscere i processi di ricostruzione della Storia; scoperta dell'esistenza di bisogni comunicativi ed espressivi.</p> <p>Competenza digitale: utilizzo di strumenti multimediali per produrre rappresentazioni del proprio operato; riconoscimento e utilizzo delle principali funzioni di una nuova applicazione informatica.</p>
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO <i>e prodotti intermedi</i></p>	<p>Laboratorio storico-artistico: creazione di manufatti</p> <p>Laboratorio di Coding: realizzazione di un'animazione interattiva che ha come tema l'estinzione dei dinosauri.</p>
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali</p>	<p>Verranno valutati, mediante rubriche di valutazione che condivideremo con voi, sia i prodotti del vostro lavoro (che cosa) sia il percorso svolto (come).</p>
<p>Fasi di applicazione <i>(scomposizione del compito autentico)</i></p>	<p>Da compilare sul piano di lavoro:</p> <p>Fase condivisione di senso</p> <p>Fase di sviluppo degli obiettivi di apprendimento e dei laboratori, percorsi per lo sviluppo delle competenze</p> <p>Fase delle verifiche autentiche</p> <p>Fase della riflessione ex post sul percorso svolto</p>
<p>Tempi</p>	<p>Da novembre a maggio</p>

PIANO DI LAVORO LABORATORIO STORICO- ARTISTICO

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

<i>Fasi di applicazione</i>	<i>Attività (cosa fa lo studente)</i>	<i>Metodologia (cosa fa il docente)</i>	<i>Obiettivi di apprendimento/Esiti attesi</i>	<i>Tempi</i>	<i>Evidenze delle competenze per la Valutazione</i>
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: Presentazione agli alunni del progetto.	Collettivamente ascoltano la proposta del percorso e formulano domande.	L'esperta espone il progetto dell'uda agli alunni	Comprensione del compito, entusiasmo e partecipazione	2	COMPETENZA ALFABETICO FUNZIONALE 1.1 Interagire in situazioni comunicative
2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI	.Ascoltano la lettura partecipano alla conversazione. Realizzano manufatti come fossili ed incisioni rupestri.	L'esperta introduce gli argomenti con la lettura di albi illustrati proseguendo l'attività con laboratori artistico-manuali.	Ascolto della lettura e conversazione.	13	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: - espressione artistica 1.1 Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per creare manufatti - espressione storica 1.1 Riconosce ed esplora in modo via via più approfondito le tracce

					storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.
3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE <i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni</i>	<p>Si impegna a realizzare il proprio manufatto scegliendo i materiali più adatti al proprio progetto</p> <p>Interagisce con i compagni per verificare la conoscenza dei primi passi dell'evoluzione umana.</p>	<p>Prepara la consegna, i materiali necessari, controlla i tempi di esecuzione e prepara le griglie di valutazione ed autovalutazione</p>	Realizza manufatti simili	2	COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE A IMPARARE: gestisce efficacemente il tempo e le informazioni; lavora con gli altri in maniera costruttiva
4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE	<p>Gli studenti, in gruppo, ricostruiscono il percorso svolto.</p> <p>Esprimono valutazioni sul</p>	<p>Coordina l'attività metacognitiva e stimola la riflessione da parte di tutti; consegna eventuali schede scritte (schema di relazione finale oppure questionario di gradimento /auto percezione / autovalutazione anche con</p>	<p>Gli alunni sanno esprimere una loro opinione sul lavoro svolto e si esprimono su di sé attraverso una relazione finale e/o un questionario di gradimento.</p>	2	COMPETENZA PERSONALE E SOCIALE DI IMPARARE A IMPARARE Autovalutazione

	percorso e autovalutazioni collettive e personali su quanto attuato, riflettono sui loro percorsi anche in chiave orientativa	smile...).			
--	--	------------	--	--	--

PIANO DI LAVORO LABORATORIO CODING

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

<i>Fasi di applicazione</i>	<i>Attività (cosa fa lo studente)</i>	<i>Metodologia (cosa fa il docente)</i>	<i>Obiettivi di apprendimento/Esiti attesi</i>	<i>Temp i</i>	<i>Evidenze delle competenze per la Valutazione</i>
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione	Ascolta e partecipa alla conversazione facendo proposte.	Spiegazione del compito da realizzare: Realizzazione di un'animazione interattiva ambientata nella preistoria. Attività di brainstorming mirata all'ideazione e messa a punto del percorso di lavoro.	Gli studenti sono coinvolti, informati e motivati. Prime ipotesi progettuali.	2 ore	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE. Confronta le proprie idee, esperienze ed emozioni, tenendo conto del parere degli altri.
2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI DI REALTA' percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate	Esplorazione dell'applicazione 'Scratch ' Progettazione e realizzazione di animazioni inerenti l'argomento assegnato.	Si avvale dell'esperto per spiegare le fasi essenziali del lavoro e per compiere un'esplorazione guidata dell'applicazione in uso. Coordina e guida il lavoro degli studenti.	Realizzazione di semplici animazioni interattive inerenti il tema assegnato.	6 ore	COMPETENZA DIGITALE Produce semplici contenuti digitali utilizzando programmi didattici o ambienti di apprendimento. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE. Pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili

					nel contesto per realizzarlo.
3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE <i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni</i>	<p>Descrizione orale del progetto realizzato.</p> <p>Ideazione ed elaborazione di altri semplici progetti con Scratch.</p>	<p>Coordina l'attività metacognitiva e stimola riflessioni di gruppo per l'individuazione di possibilità di sviluppo del progetto.</p>	<p>Ideazione ed elaborazione di altri semplici progetti con Scratch.</p>	1 ora	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE.</p> <p>Individua la funzione di un eventuale errore per rimodulare il lavoro. (Funzione orientativa dell'errore).</p>
4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE <i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto</i> <i>Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti</i> <i>Sulle capacità sviluppate</i> <i>Gradimento del percorso</i> <i>Questionario orientativo</i>	<p>Ricostruzione collettiva del percorso svolto.</p> <p>Autovalutazione dei lavori prodotti.</p>	<p>Invita a riflettere sulle esperienze attivate durante il laboratorio.</p> <p>Propone una fase di autovalutazione singola e di gruppo.</p>	<p>L'esperienza è valutata attraverso la compilazione di un questionario di gradimento/autovalutazione.</p>	1 ora	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE.</p> <p>Processo di autovalutazione: riconosce e corregge gli errori.</p>

Indicazioni di massima per un questionario orientativa per ogni alunno/a (da somministrare alla fine del percorso e/o in alcune tappe intermedie)

- 1 In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio?
- 2 In quale disciplina ti senti più a tuo agio?
- 3 Quali attività rifaresti?
- 4 In che cosa ti sei sentito più capace?
- 5 In che cosa ti sei sentito più frustrato?

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

<i>Competenze chiave EU 2018</i>	<i>Evidenze osservabili Tratte dalle competenze EU 2018</i>	<i>Obiettivi di apprendimento tratti dall'impianto valutativo di Istituto e congruenti con le evidenze osservabili</i>
Competenza alfabetico funzionale	1.1 Interagire in situazioni comunicative	Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi altrui. Interviene nella conversazione rispettando il turno, l'argomento, formulando domande e producendo risposte adeguate alla situazione. Nell'esposizione orale utilizza un lessico appropriato
Competenza alfabetico funzionale	1.2 Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. Ascoltare semplici testi mostrando di saperne cogliere il senso globale e riferire informazioni pertinenti in modo sufficientemente coerente. Raccontare storie personali rispettando l'ordine cronologico, esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: espressione artistica.	1.1 Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per creare manufatti.	Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: identità storica	Conoscere le fasi principali di sviluppo della vita sulla e saperle riferire con il linguaggio specifico.	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere gli organizzatori temporali di successione, contemporaneità, durata, periodizzazione. -Conoscere le varie tipologie di fonti. - Conoscere fenomeni, ed eventi rilevanti rispetto alla vita nella preistoria.

Competenza digitale	1. Produce semplici contenuti digitali utilizzando programmi didattici o ambienti di apprendimento.	<ul style="list-style-type: none"> - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.
Competenza personale e sociale e capacità di imparare a imparare.	1.1 Confronta le proprie idee, esperienze ed emozioni, tenendo conto del parere degli altri.	-Impara a collaborare con i coetanei per il raggiungimento di obiettivi comuni.
Competenza personale e sociale e capacità di imparare a imparare.	1.2 Pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.	<ul style="list-style-type: none"> - Mantiene la giusta concentrazione per il tempo richiesto - Acquisisce, interpreta e rielabora le informazioni apprese.
Competenza personale e sociale e capacità di imparare a imparare.	1.3 Processo di autovalutazione: riconosce e corregge gli errori.	-Riconosce e corregge gli errori.

RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
1.1 Interagisce in situazioni comunicative	Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni con l'aiuto di domande stimolo.	In genere partecipa a scambi comunicativi rispettando i turni e formulando messaggi chiari	Partecipa agli scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari	Partecipa agli scambi comunicativi rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti.
1.2 Ascolta e comprende testi orali cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	Se guidato ascolta e comprende semplici testi letti dall'insegnante.	Ascolta e comprende, talvolta guidato, semplici testi letti dall'insegnante.	Ascolta e comprende, semplici testi letti dall'insegnante.	Ascolta e comprende testi letti dall'insegnante e sa riferire l'argomento generale.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: IDENTITA' STORICA				
Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
1. Riconosce e esplora in modo via via più approfondito le tracce storiche presenti nel territorio e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	Se guidato riconosce ed esplora le tracce storiche e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	In genere riconosce ed esplora le tracce storiche e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	Riconosce ed esplora le tracce storiche e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.	Riconosce ed esplora in modo sempre più approfondito le tracce storiche e comprende l'importanza del patrimonio artistico e culturale.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: ESPRESSIONE ARTISTICA

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
1. Pianifica la realizzazione di un semplice manufatto individuando gli strumenti ed i materiali necessari	Pianifica la realizzazione di un manufatto seguendo un modello e richiedendo quasi sempre il supporto dell'insegnante.	Pianifica la realizzazione di un manufatto seguendo un modello e chiedendo, qualche volta, il supporto dell'insegnante e/o dei compagni di classe.	Pianifica la realizzazione di un manufatto in modo quasi sempre autonomo e abbastanza creativo.	Pianifica la realizzazione di un manufatto in modo pienamente autonomo e creativo.

COMPETENZA DIGITALE

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
1. Produce semplici contenuti digitali utilizzando programmi didattici o ambienti di apprendimento.	Con il supporto del docente produce semplici contenuti digitali utilizzando programmi didattici o ambienti di apprendimento. Descrive, con aiuto, il procedimento seguito.	Con sufficiente autonomia produce semplici contenuti digitali utilizzando programmi didattici o ambienti di apprendimento. Descrive il procedimento seguito.	Con buona autonomia produce semplici contenuti digitali utilizzando programmi didattici o ambienti di apprendimento. Sa spiegare il procedimento seguito e le strategie adottate.	In modo autonomo e originale produce contenuti digitali utilizzando programmi didattici o ambienti di apprendimento. Sa spiegare le strategie adottate confrontando procedimenti diversi.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE.

Evidenza osservabile	in via di prima acquisizione	base	intermedio	avanzato
-----------------------------	-------------------------------------	-------------	-------------------	-----------------

1.1 Confronta le proprie idee, esperienze ed emozioni, tenendo conto del parere degli altri.	La partecipazione al lavoro comune deve essere continuamente sollecitata.	Partecipa alle attività proposte, ma necessita di incoraggiamento .	Partecipa spontaneamente e con interesse alle attività proposte. Esprime le proprie idee e tiene conto del parere degli altri.	Interagisce positivamente nel gruppo, comprendendo i diversi punti di vista e valorizzando le proprie e le altrui capacità.
1.2 Pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.	Con il supporto dell'insegnante pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.	Con sufficiente autonomia pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.	Con buona autonomia pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.	In modo autonomo e strutturato pianifica il proprio lavoro e organizza le risorse disponibili nel contesto per realizzarlo.
1.3 Processo di autovalutazione: riconosce e corregge gli errori.	Se aiutato riconosce i propri errori .	Riconosce in modo autonomo alcuni errori.	Sa motivare e dare spiegazioni nei confronti dei propri errori.	Sa monitorare il proprio processo di apprendimento, modificare il proprio comportamento e esprimere soluzioni alternative.